ANO 5 - NÚMERO 15 - PREÇO R$ 3,00

RPG BRASIL DRAGÃO

ESPECIAL

3 D&T

STREET FIGHTER ZERO 3

STREET FIGHTER ZERO 3 é uma Trademark da Capcom Romstar do Brasil. Todos os direitos reservados.

7 897780 506074 >

O desafio máximo para os STREET FIGHTERS

SHADALOO

ATENÇÃO: esta revista é um suplemento para o jogo de RPG STREET FIGHTER ZERO 3, apresentado na revista DRAGÃO BRASIL ESPECIAL #7

SISTEMA 3D&T CRIADO POR
MARCELO CASSARO

CENÁRIO E PERSONAGENS
TIAGO C. CARVALHO
LUIZ FELIPE JUSTE
CESAR B. VEIGA

MAPA
JOE PRADO &
RODRIGO REIS

DRAGÃO BRASIL

TRAMA

DIRETOR
Ruy Pereira

Editor Executivo
Marcelo Cassaro "Paladino"

Editores Assistentes
J.M. Trevisan
Rogério "Katabrok" Saladino

Diagramadores
Dawis Roos
Márcia Braga

Scanners
Edilson Gedo
Wagner F. Nunes

Contato
Lourdes Maurício

Números Atrasados
Viviane Assis

Administração, Redação e Publicidade
R. Com. Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP. Telefax (011) 829-1159/829-2266

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil
Fernando Chinaglia S/A

Impressão e Acabamento
PARMA

Atenção: DRAGÃO BRASIL não tem representantes autorizados em nenhum lugar do país.

Assinaturas e Números Atrasados
(011) 829-0591/829-6264

DRAGÃO BRASIL ESPECIAL (ISSN 1413-599X) é uma publicação da Trama Editorial Ltda, Ano V, #15, novembro de 1999.

STREET FIGHTER ZERO 3 é uma Trademark da Capcom Romstar do Brasil. Todos os direitos reservados.

Bem Vindo ao INFERNO

Pode parecer que existe certo exagero nessas palavras. Mas pergunte a alguém que já tenha passado por alguma experiência envolvendo a temida Shadaloo, e elas dirão que isso é quase verdade. Dizemos "quase" porque, na verdade, é bem pior!

Nos becos de grandes cidades como Metrocity você pode ouvir rumores sobre grandes organizações criminosas como Ashula, Mad Gear e outras... mas não se engane. Todas são apenas tentáculos de um único monstro, simples facções do maior império criminoso que já existiu. **Shadaloo.**

Responsável por quase tudo que existe de ilegal neste mundo — terrorismo, tráfico de drogas, armas, escravos... —, a Shadaloo está sob o comando daquele que é considerado o maior inimigo da humanidade: **M.Bison.** Não apenas um brilhante estrategista, ele é também um lutador demoníaco, um dos mais poderosos Street Fighters do mundo. Combinando estranhos poderes psíquicos com uma excepcional habilidade de combate, pode derrotar de mãos vazias qualquer oponente, mesmo sem as tropas e poder de fogo da Shadaloo sob seu comando.

E ele não está sozinho! Existem MUITOS outros Street Fighters sob seu comando, guerreiros que Bison seleciona pessoalmente pelo mundo. Entre eles, três se destacam como seus generais: **Sagat, Vega** e **Balrog.** Juntamente com Bison, eles são conhecidos como os Quatro Demônios.

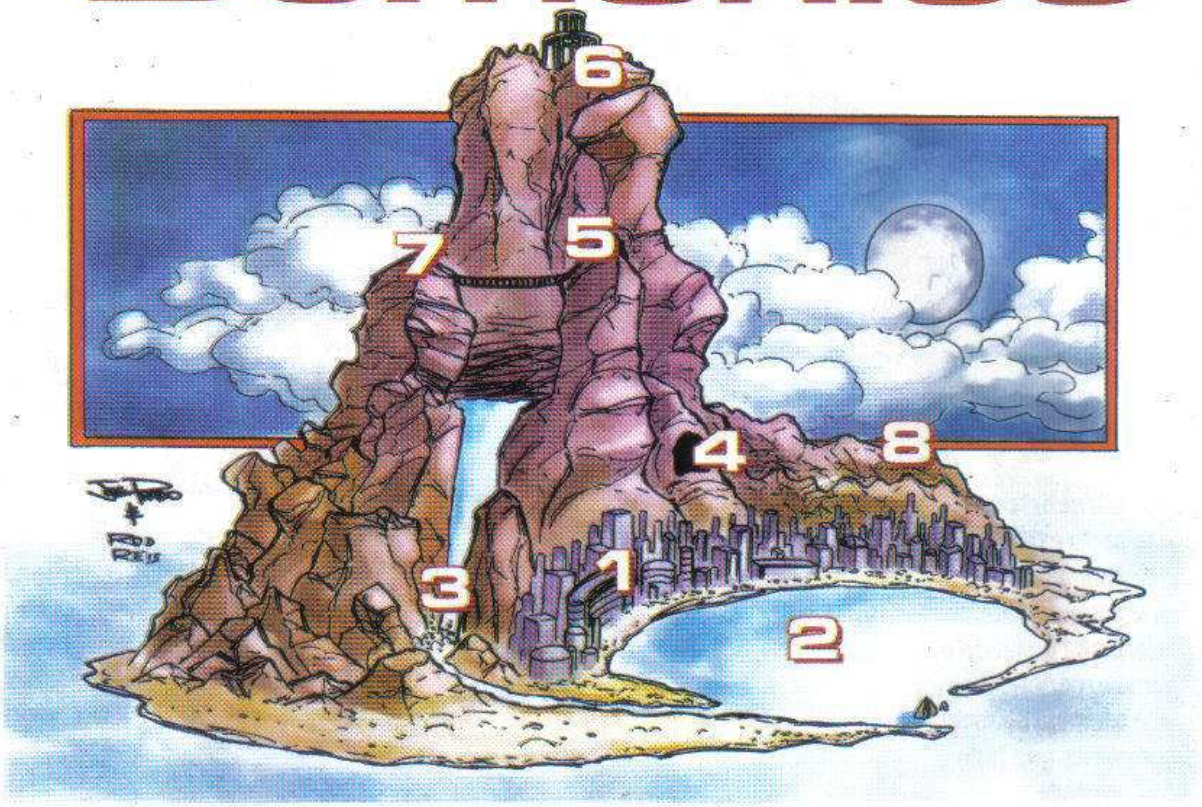
Quem entra no mundo dos Street Fighters vai, cedo ou tarde, se confrontar com a Shadaloo. Então será uma questão de escolher entre obedecer Bison, ou lutar contra ele. E entre aqueles que fazem a segunda escolha, apenas os mais fortes sobrevivem...

Campanha

Depois de lutar pelas ruas de Metrocity em **DB Especial Final Fight,** chega agora nosso segundo cenário de campanha de **Street Fighter Zero 3.**

Nesta edição você vai encontrar a história da Shadaloo, a descrição de sua base principal, dados sobre os mais importantes vilões (M.Bison, Sagat, Balrog, Vega, Evil Ryu, Juni, Juli e seus soldados), seis fichas de personagens jogadores de alguma forma ligados à Shadaloo (Charlie, Zangief, Cammy, Adon, Dan, Sakura), Vantagens e Desvantagens atualizadas, e a aventura pronta "Shun Goku Satsu".

O Covil dos Demônios



Pouco se sabe sobre essa sombria organização. Quase toda a sua história é envolta nas sombras, assim como a origem de seu criador.

A história mais conhecida sobre a origem da Shadaloo diz que ela nasceu na mente de Bison — na época, um humano normal — quando ele foi deposto como ditador da Tailândia. Ele teria escapado jurando vingança, jurando que retornaria para tomar de volta aquele país maldito.

O que aconteceu então é um mistério completo. Dizem que Bison percorreu o mundo em busca de poder para reconquistar seu país — não apenas poder financeiro ou político, mas também poder sobrenatural. De alguma forma (talvez fazendo um pacto com o próprio demônio) ele ganhou grandes habilidades psíquicas que facilitaram ainda mais sua conquista. Então, no comando de um pequeno exército, Bison invadiu e conquistou uma pequena ilha na costa da Tailândia, onde hoje fica sua base central.

No início Bison usou uma grande cidade presente na ilha para abrigar seus soldados (devidamente disfarçados) e um antigo templo no topo de uma colina como seu centro de comando. Dali ele comandava sua organização criminosa, a Shadaloo (uma interpretação equivocada de "Shadow Law", Lei das Sombras). Espalhando seus tentáculos pela Tailândia, hoje é ele quem realmente controla o país, manipulando seus governantes como fantoches. Os já escassos recursos da Tailândia foram sugados para financiar a construção de uma gigantesca base que agora ocupa a ilha.

Mas apenas a Tailândia era pouco para Bison, e ele começou avançar sobre outros países. Hoje em dia a Shadaloo é o maior império criminoso do mundo, comandando secretamente vários governos e influenciando a política de muitos outros. Além da base central na Tailândia, existem pelo mundo incontáveis bases menores (algumas maiores!), empresas e até corporações sob seu controle.

Bison é um novo Adolf Hittler; e a Shadaloo, o símbolo maior de um novo império e uma nova lei: a Lei das Sombras!

A Base

A base central da Shadaloo localiza-se em uma ilha próxima ao litoral da Tailândia, no Mar Tailandês. Oculta eletronicamente, não pode ser detectada por radares ou satélites — sua localização exata é conhecida apenas por soldados de confiança de Bison.

Antes da chegada de Bison a ilha abrigava uma cidade próspera, próxima a um antigo templo no topo de uma colina. Hoje a cidade está arruinada, e seus habitantes oprimidos pelos soldados da Shadaloo, que perturbam todos apenas por diversão. O templo e a colina foram escavados para receber estruturas metálicas que compõem a base subterrânea de Bison.

O interior da base é gigantesco, abrigando muitas máquinas e pessoal — pelo menos 1200 soldados comuns, 600 técnicos (pilotos, cientistas...) e 300 duplas de Juni & Juli. Os aposentos de Bison só podem ser alcançados por teleporte (um poder que Bison usa com esperteza); na verdade, vários pontos-chave da base só podem ser alcançados dessa forma.

Caso os personagens jogadores se aventurem no interior da base, cabe ao Mestre detalhar seus corredores e câmaras — lembrando apenas que existem muitas armadilhas e soldados pelo caminho.

1 Cidade: aqui vivem os nativos da ilha que não conseguiram fugir da opressão de Bison. Eles são forçados a permanecer ali como disfarce, para evitar que invasores suspeitem da existência de uma base secreta. Alguns soldados de Bison permanecem ali disfarçados, para manter o povo na linha. Seus habitantes vivem com medo; diante de estrangeiros, fingem que estão levando vidas normais e jamais revelam nada sobre a Shadaloo — pois sabem que o demônio chamado Bison está vigiando...

2 Porto: esta enseada abriga os barcos pesqueiros dos habitantes da cidade — ou assim parece. A maior parte dos barcos são navios modernos ou lanchas oceânicas disfarçadas, controladas por sofisticados computadores. Bison usa esses barcos para transporte de drogas, escravos e armas.

3 Entrada da Base: para pessoas a pé, a entrada principal da base fica oculta atrás de uma cachoeira holográfica. Uma trilha (estreita demais para veículos) liga a cidade à cachoeira.

4 Hangar: este grande hangar ocupa boa parte do interior da colina e abriga helicópteros, aviões e o jato pessoal de Bison. A entrada é protegida por uma porta rochosa gigantesca, que só pode ser aberta através de um sinal de rádio codificado.

Logo abaixo do hangar ficam os alojamentos dos soldados e também uma arena menor onde eles realizam suas próprias lutas.

5 Laboratório: este setor é totalmente isolado do resto do complexo; só pode ser alcançado através de um elevador de carga (que, quando usado, exala gás venenoso para matar quaisquer clandestinos) ou por teleporte. Aqui o vilão conserva uma equipe de cientistas prisioneiros para realizar seus experimentos genéticos e a produção de guerreiras Juni e Juli. Prisioneiros especiais, como certos Street Fighters, também são mantidos aqui para testes ou lavagem cerebral.

6 Templo: situado em uma pequena planície sobre a colina, este antigo templo ornamentado com estátuas foi transformado na arena particular de Bison, onde ele realiza suas lutas pessoais. (**Nota:** este é o cenário de Bison no game **SF2**).

7 Arena: no lado mais íngrime da colina existe outra arena de Bison, mais perigosa. Neste local, sempre que um lutador recebe um ataque bem-sucedido, deve ter sucesso em um teste de Habilidade +2 para não cair. A grande queda provoca 6d de dano. Claro que personagens com Levitação (como Bison) dispensam esse teste... (**Nota:** este é o cenário de Bison no game **SF03**)

8 Rota de Fuga: apenas Bison conhece a existência desta rota de fuga. Não é um túnel, e sim uma série de câmaras que o vilão usa para realizar sucessivos "saltos" de teleporte (ele não precisa fazer testes, pois conhece o caminho como a palma da mão). Segui-lo por aí será beeem difícil...

M.Bison: em sua base, ele é invencível. Fora dela... também!

Os Vilões

Neste capítulo temos a descrição dos NPCs ("Non-Player Characters", Personagens Não-Jogadores) mais importantes de Shadaloo. Sendo NPCs, alguns deles têm poderes, habilidades ou recursos muito além daqueles permitidos através das Vantagens e Desvantagens de 3D&T — especialmente Bison!

Nota: alguns destes personagens já foram vistos em revistas, matérias ou aventuras anteriores de **3D&T**, onde podem ter aparecido com Características, Vantagens ou Desvantagens ligeiramente diferentes. Se isso acontecer, assuma que a informação a seguir tem prioridade.

M.Bison

F3, H4, R5, A5, PdF5, 25 PVs

Muito se fala sobre a origem de Bison, mas quase tudo são boatos. Uma das histórias mais conhecidas diz que ele seria um ex-general tailândes; expulso do exército, teria jurado retornar e tomar o controle da Tailândia. Ninguém sabe que tipo de treinamento ou pacto demoníaco ele realizou para conseguir seus poderes psíquicos, mas o fato é que Bison cumpriu a promessa! Hoje a Shadaloo exerce poder total sobre a Tailândia e também controla ou influencia muitos outros países do mundo.

Hoje Bison é o mais poderoso Street Fighter conhecido. Um monstro sem igual, capaz de destruir sem piedade qualquer um que se oponha a ele — exceto, talvez, o demônio Akuma. Alguns afirmam que Akuma tem mais poder pessoal, mas Bison controla um império criminoso global: ele pode eliminar qualquer Street Fighter inconveniente sem precisar levantar um dedo!

Mas o poder que Bison conseguiu estaria cobrando um alto preço: seu corpo não consegue mais conter tanta energia psíquica, e está morrendo! Atualmente o vilão emprega todos os recursos da Shadaloo em pesquisas e experimentos para prolongar sua vida. A criação de seus supersoldados genéticos (Cammy, Juni e Juli) é apenas parte desse projeto; embora os planos de Bison sejam secretos, seus técnicos suspeitam que ele estaria perseguindo um jovem Street Fighter chamado Ryu para tomar seu corpo — o único capaz de conter sua energia.

Vantagens e Desvantagens

Aliados: Bison tem milhares de soldados sob seu comando, mas considera apenas três deles realmente importantes: seus generais Balrog, Vega e Sagat. Bison não confia realmente neles, mas talvez (apenas talvez...) decida ajudá-los se estiverem em dificuldades.

Arena: Bison tem muitas arenas espalhadas pelo mundo. Quando luta em qualquer uma delas, sua Habilidade ganha +2.

Ataque Especial: com seu Psycho Crusher, Bison pode aumentar o dano de seu Poder de Fogo para 7d! Sua Habilidade não sofre nenhum redutor, mas ele pode usar esse ataque apenas a cada três turnos de combate.

Ataque Múltiplo: Bison usa o Double Knee Press para atingir o oponente muitas vezes no mesmo turno, até errar. O teste de Habilidade sofre um redutor cumulativo de -1 em cada ataque depois do primeiro.

Energia Extra: Bison é MUITO difícil de matar. A qualquer momento durante uma luta, ele pode fazer um teste de Resistência. Se tiver sucesso, joga cinco dados e soma o resultado aos seus PVs.

Levitação: Bison pode invocar energias psíquicas para levitar e voar. Com H4, ele atinge até 80m/s.

Riqueza: Bison possui vastos recursos financeiros. Dinheiro não é problema para ele.

Telepatia: Bison pode ler a mente de pessoas que estejam à vista. Quando tenta ler a mente de uma pessoa contra sua vontade, ambos devem fazer uma disputa de Resistência.

Teleporte: Bison pode desaparecer de um lugar e aparecer em outro, a até 40 metros. Ele também recebe um bônus de +2 em Habilidade para esquivas; de fato, Bison costuma se divertir com seus oponentes apenas se esquivando, esperando que consigam atingir o primeiro golpe, para só então atacar...

Crime: Bison é o MAIOR criminoso de todos os tempos, e conhece muito bem essa Perícia — se existe um sinônimo para crime, é Bison! Ele sabe como instalar explosivos, decifrar códigos, destrancar fechaduras e armar/desarmar armadilhas, além de seguir pistas e intimidar os outros.

Manipulação: Bison é um mestre da manipulação. Além de um grande líder, ele ainda tem seus poderes mentais para ajudar.

Má Fama: Bison é mundialmente conhecido como criminoso, terrorista, e Arauto do Apocalipse. Naturalmente, ele tem péssima reputação entre os Street Fighters! (Não que ele se incomode muito com isso...)

Monstruoso: Bison nunca será capaz de disfarçar sua aparência (e raramente tentará). Ele emana poder maligno com tanta intensidade que qualquer pessoa pode perceber sua maldade.

Dependência: Bison ganhou esta fraqueza apenas recentemente. Para conter a energia em seu corpo, ele depende de drogas e máquinas manipuladoras de poder psíquico — Bison precisa ficar conectado às máquinas durante pelo menos uma hora por dia, ou perde 1 ponto de Resistência por dia. Detalhe: dizem que as máquinas são alimentadas com mentes humanas...

Sagat: o demônio de um olho só

Sagat

F3, H3, R4, A3, PdF3, 18 PVs

Conhecido no submundo das lutas como Demônio de um Olho Só, Sagat teve apenas duas grandes derrotas em toda a sua vida.

A primeira foi para Go Hibiki, pai do lutador Dan, quando Sagat perdeu um olho — mas matou Go. Sua outra derrota foi para Ryu, e desta vez ele perdeu sua invencibilidade após dez anos de vitórias, além de seu título como campeão. Além disso, Sagat recebeu uma grande cicatriz no peito, provocada pelo Dragon Punch de Ryu.

Em desgraça, Sagat resolveu vender a alma ao demônio para ter sua vingança. Ele se aliou à Shadaloo e agora obedece Bison, em troca de uma chance para reencontrar e vencer Ryu. Apesar de tudo, Sagat ainda tenta recuperar sua honra: em combate ele é extremamente justo e honesto, sem nunca tentar uma trapaça.

Vantagens e Desvantagens

Ataque Especial: Sagat pode usar seu Tiger Uppercut para causar 5d de dano com sua Força. Para acertar esse golpe, sua Habilidade cai para 2.

Patrono: Sagat é o braço direito de Bison; pode receber dele transporte, equipamento e auxílio, mas também deve seguir suas ordens...

Código de Honra: Sagat segue o Código de Combate. Nunca usa armas ou vantagens superiores às do oponente (não usa Poder de Fogo contra adversários sem PdF), nem ataca oponentes caídos ou em desvantagem numérica.

Má Fama: a aliança de Sagat com Bison é amplamente conhecida, e está destruindo sua reputação entre os Street Fighters.

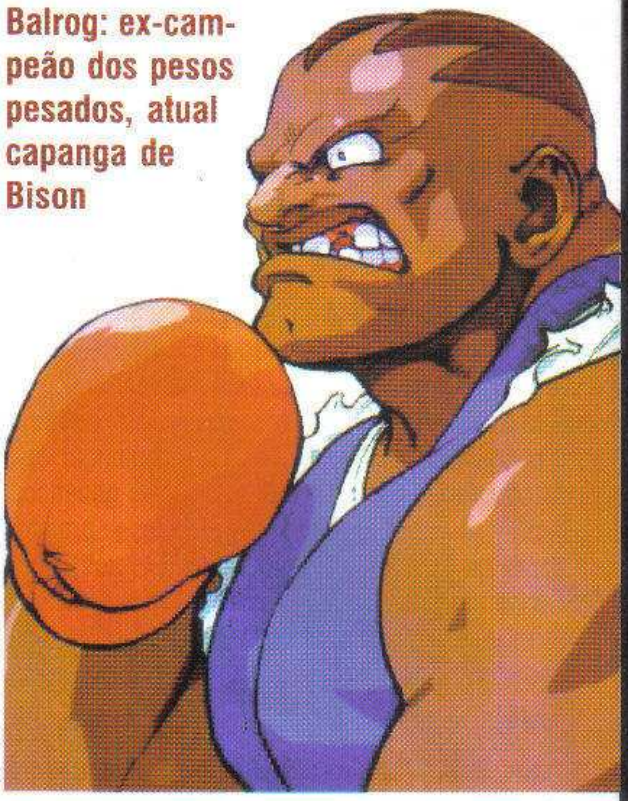
Monstruoso: Sagat é um gigante careca caolho e com uma cicatriz horrenda cruzando o peito! Ele não é coisa muito bonita de se ver...

Vega

F2, H4, R2, A4, PdF0, 9 PVs

O espanhol conhecido como Vega é um matador de touros de descendência nobre. Ele jamais toreou por dinheiro, mas sim por prazer! O jovem espanhol teve ensinamento ninja; de acordo com boatos, seu mentor foi seu próprio irmão — que terminou morto pelo próprio Vega, como prova final de que este havia superado seu mestre. Mais tarde Vega reuniu suas técnicas de ninja e de toureiro para criar um estilo de luta único, o Ninjitsu Espanhol, no qual ele é o maior mestre do mundo.

Apesar de sua fama como lutador e paixão pelas arenas, Vega ficou mais conhecido como o principal assassino de M.Bison! Dizem também que ele é completamente louco, um matador sedento de sangue...



Balrog: ex-campeão dos pesos pesados, atual capanga de Bison

Vantagens e Desvantagens

Arena: os golpes de Vega funcionam ainda melhor quando ele luta em suas próprias arenas, cercadas com tela de arame onde ele se agarra durante seus saltos para ganhar altura. Lutando nestes locais sua Habilidade aumenta em +2.

Ataque Especial: Vega não é muito forte, mas com seu Claw Dive pode aumentar o dano de sua Força para 4d. Para aplicar este golpe sua Habilidade cai para 3.

Ataque Especial: Vega tem um segundo Ataque Especial, o Rolling Claw — que ele usa para atingir o oponente à distância. Assim pode aumentar o dano de seu PdF0 para 2d, mas também sofrendo um redutor de -1 em Habilidade.

Patrono: embora já tenha grandes recursos financeiros, Vega ainda pode receber de Bison apoio, informação e transporte sempre que precisar.

Riqueza: herdeiro de uma fortuna, Vega tem propriedades pelo mundo todo — especialmente na Espanha.

Torcida: extremamente vaidoso e narcisista, Vega é apaixonado por aplausos. Quando luta diante de uma grande audiência, ele ganha um bônus de H+1 — e seus oponentes sofrem um redutor de H-1.

Má Fama: Vega é aclamado pelas pessoas comuns, mas os Street Fighters sabem quem ele realmente é: um assassino louco a serviço de Bison!

Insano: Veja é um psicopata. Sua vida se resume a matar, e ele não mata por dinheiro ou por glória... mas por prazer!

Balrog

F4, H2, R4, A3, PdF2, 21 PVs

Antigo campeão mundial dos pesos pesados, Balrog já foi com certeza um dos maiores boxeadores do mundo. Ele sempre sonhou com carros esporte, mulheres e dinheiro — MUITO dinheiro!

Infelizmente, durante uma luta em que havia sido desafiado pelo título, Balrog foi acusado de trapacear. Ele perdeu o título de Campeão Mundial, mas não sua paixão por carros, mulheres e dinheiro. Então aceitou o convite de Bison para ser um de seus chefões, e agora controla boa parte do crime organizado nos EUA — especialmente lutas clandestinas e apostas ilegais. Na verdade, alguns suspeitam que o próprio Bison teria forjado a acusação que levou à desgraça de Balrog, mas ninguém nunca encontrou provas.

Vantagens e Desvantagens

Arena: Balrog controla numerosos cassinos e ginásios de esportes nos EUA, especialmente em Las Vegas. Todos têm ringues de boxe: quando luta nesses locais, sua Habilidade aumenta em +2.

Ataque Especial: com seu Dash Upper, Balrog pode aumentar o dano de sua Força para 6d. Para acertar esse golpe, sua Habilidade sofre redutor de -1.

Patrono: Balrog é agora um general de Bison; recebe dele muito dinheiro, reforços, informação e qualquer apoio para suas operações... mas também precisa seguir suas ordens.

Intimidação: esta é uma Especialização da Perícia Manipulação. Balrog sabe assustar pessoas, principalmente usando seus músculos. Ele não precisa fazer testes para assustar pessoas.

Ponto Fraco: um grande problema do boxe contra as outras artes marciais é a fraqueza das pernas — e Balrog não é exceção. Qualquer oponente que conhece esse seu ponto fraco recebe um bônus de H+1 ao lutar com ele... e por sua Má Fama, TODOS os Street Fighters conhecem sua fraqueza!

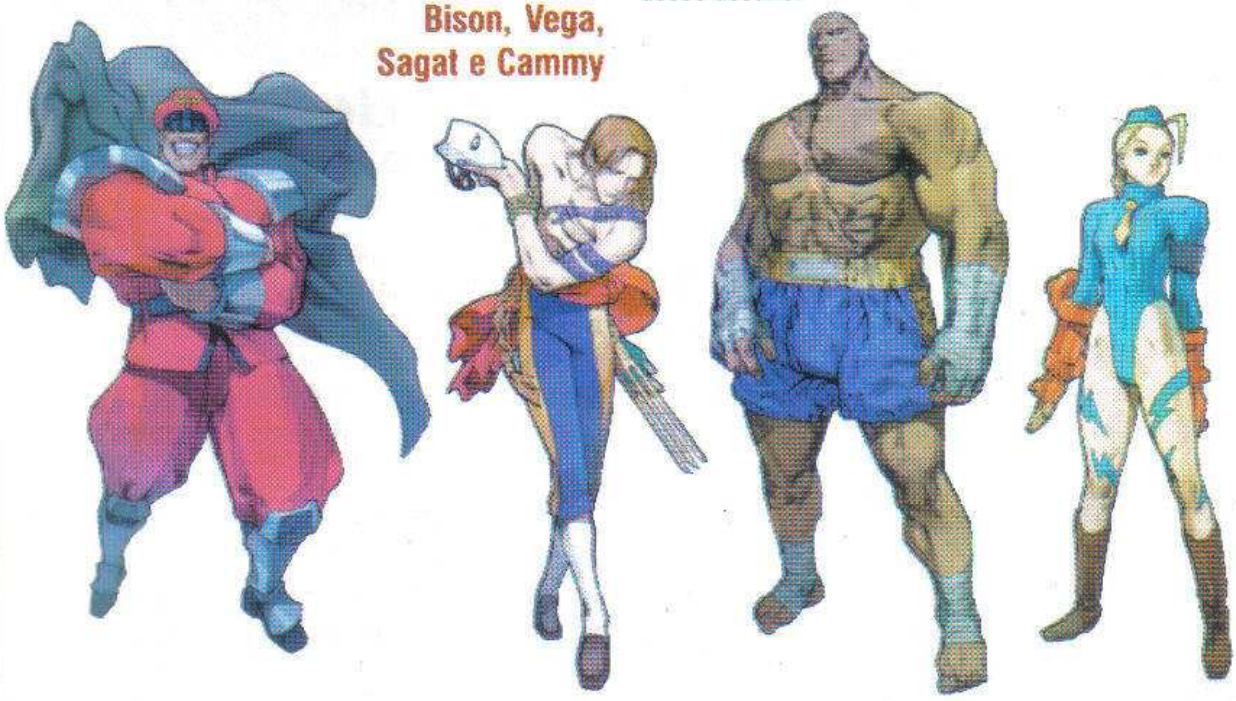
Má Fama: Balrog é conhecido no submundo das lutas como capanga da Shadaloo, o que garante a ele uma péssima reputação perante os Street Fighters

Evil Ryu

F3, H4, R3, A3, PdF5, 18 PVs

Existem várias histórias sobre a origem deste novo vilão, e ninguém sabe qual a verdadeira. Uma delas diz que, aprisionado por Bison para seus experimentos de prolongamento da vida, Ryu recebeu uma descarga de energia chi negativa — uma energia conhecida como Evil Intent, ou Shun Goku Satsu. Essa misteriosa força, em 95% dos casos, mata qualquer pessoa que tenha sido exposta a ela; os sobreviventes se tornam criaturas muito poderosas e malignas, que só vivem para destruir.

Outra teoria diz que o surgimento de Evil Ryu nada teve a ver com Bison. Obcecado em ser o melhor lutador do mundo, o próprio Ryu teria elevado seu poder além daquilo que um humano poderia tolerar — e então sofreu essa transformação em demônio. Conta-se que a mesma coisa teria acontecido com Akuma, e que ele próprio teria tentado salvar Ryu desse destino.



Bison, Vega, Sagat e Cammy

E uma terceira lenda diz que Evil Ryu é "apenas" um clone maligno fabricado por Bison, assim como ele criou Evil Chun Li e Evil Zangief. Se isso for verdade, significa que o verdadeiro Ryu ainda está vivo em algum lugar.

Vantagens e Desvantagens

Ataque Especial: Evil Ryu pode usar seu Dragon Punch, ou Shoryuken, e aumentar o dano de sua Força para 5d. Mas sua Habilidade cai em -1.

Ataque Especial: Evil Ryu também pode usar o Super Hadouken para causar mais dano com Poder de Fogo: 7d! Sua Habilidade também sofre redutor de -1.

Ataque Múltiplo: Evil Ryu usa o Hurricane Kick para atingir o oponente muitas vezes no mesmo turno, até errar. O teste de Habilidade sofre um redutor cumulativo de -1 em cada ataque depois do primeiro.

Combo: Evil Ryu pode usar a mesma mortal técnica de Akuma, que permite atingir o oponente tantas vezes e tão rápido que o olho humano não consegue acompanhar! Funciona como Ataque Múltiplo, mas o oponente faz apenas uma jogada de Armadura para todos os golpes.

Energia Extra: Evil Ryu é difícil de matar. A qualquer momento durante uma luta ele pode fazer um teste de Resistência. Se tiver sucesso, joga três dados e soma o resultado a seus PVs.

Teleporte: Evil Ryu pode desaparecer de um lugar e aparecer em outro, a até 30 metros. Ele também recebe um bônus de +2 em Habilidade para esquivas.

Monstruoso: a aura maligna de Evil Ryu não deixa dúvidas sobre sua natureza demoníaca. Ele obviamente não pode passar despercebido e nem circular pelas ruas como uma pessoa comum.

Juni & Juli

F1/2, H3/2, R2/1, A1/3, PdF2/1, 5/10 PVs

Além de seus três generais, guerreiros e mercenários "normais", Bison também incluiu em suas tropas um novo tipo de soldado. Elas são Juni e Juli, criadas geneticamente como guerreiras perfeitas. Com a aparência de garotas inofensivas, elas surpreendem os oponentes com a sincronia de seus golpes — juntas, elas lutam como uma só!

Juni e Juli não são pessoas, e sim "modelos" de clones. Existem milhares delas a serviço da Shadaloo, protegendo bases ou atuando em missões, sempre em duplas.

Juni e Juli são escravas mentais sem iniciativa própria, incapazes de resistir às ordens de seu criador Bison. Mas existem relatos de que algumas destas guerreiras conseguiram "despertar" — como aconteceu com Cammy. Confusas, elas agora tentam encontrar um lugar no mundo. (**Nota:** com autorização do Mestre, estas Juni e Juli "despertas" podem ser usadas como personagens jogadores.)

Vantagens e Desvantagens

Ataque Especial: Juni pode usar seu Spiral Arrow e aumentar o dano de sua Força para 3d, reduzindo sua Habilidade para 2.

Ataque Especial: Juli pode usar seu Cannon Spike e aumentar o dano de sua Força para 4d, reduzindo sua Habilidade para 1.

Aparência Inofensiva: a aparência de Juni e Juli foi um plano inteligente de Bison para surpreender seus inimigos. Juli é morena e alta, Juni é baixa e loura; ambas são muito bonitas e aparentemente inofensivas. Com isso elas têm direito a um ataque extra antes do primeiro turno de um combate.

Parceiras: sempre que lutam juntas, Juni e Juli agem como se fossem uma só, com as seguintes Características: F2, H3, R2, A3, PdF2. Elas também podem usar qualquer dos Ataques Especiais.

Patrono: Bison pode fornecer equipamento, transporte e até mesmo sua ajuda pessoal (o que é raro) para Juni e Juli durante suas missões.

Incultas: Juni e Juli foram criadas para lutar, e não sabem fazer muita coisa além disso. Não sabem falar — mas podem se comunicar mentalmente uma com a outra, graças à sua ligação; e também com Bison, que pode ler suas mentes por telepatia.

Devoção: Juli e Juli vivem apenas para servir Bison. Caso sejam forçadas a agir contra suas ordens, sofrem um redutor temporário de -1 em todas as suas Características.

Soldados

F0-1, H1-2, R0-1, A0-1, PdF1-3, 1-5 PVs

Estes são os soldados e guardas normais de Bison, aqueles que realizam trabalhos menores. Podem ser encontrados em pequenos grupos, protegendo suas operações criminosas menores, ou então em grandes tropas nas bases da Shadaloo. Suas Características são ligeiramente variáveis, sempre escolhidas pelo Mestre.

Vantagens e Desvantagens

Patrono: naturalmente, todos os soldados da Shadaloo têm M.Bison (ou um de seus generais) como seu patrão, recebendo dele armas, informação, transporte... e ordens.

Vantagens e Desvantagens

Juni e Juli: duas guerreiras que lutam como uma só

Desde a primeira DB Especial 3D&T, com Street Fighter Zero 3, algumas Vantagens e Desvantagens foram ligeiramente alteradas — e surgiram várias outras. Elas serão discutidas neste capítulo.

Atenção: mudanças de Vantagens e Desvantagens são válidas para todos os personagens já publicados (Ryu, Ken, Chun Li e outros).

Vantagens

• **Aparência Inofensiva (1 ponto):** por algum motivo você não parece perigoso, e muito menos um Street Fighter. Além de outros benefícios, como entrar em lugares protegidos sem levantar suspeitas, possuir uma Aparência Inofensiva também ajuda em combate. Ela vai surpreender seu oponente — você sempre ganha um ataque extra antes do primeiro turno de um combate. Esse truque NÃO funciona com ninguém que já tenha visto você lutar, e também não engana duas vezes a mesma pessoa!

• **Arena (1 ponto):** você tem sua própria arena de lutas, ou sabe lutar melhor em certo tipo de lugar ou terreno. Você ganha um bônus de +2 em Habilidade quando luta em sua Arena.

A Arena é escolhida pelo jogador, mas sempre com aprovação do Mestre. Não vale escolher lugares muito comuns, como "ambientes fechados", "ruas asfaltadas" ou "selvas e florestas". Como sugestão o Mestre pode aceitar lugares muito comuns de uma única cidade (Guy tem como Arena as ruas de Metrocity; veja em **DB Especial Final Fight**); um tipo de estrutura ou estabelecimento em certa região ou país (para Balrog, ringues de boxe nos EUA; para

Cammy: livre do controle de Bison

Adon, templos na Tailândia); ou então um tipo raro de terreno ou condição, em qualquer lugar (telas de arame para Vega). Também é possível escolher um único lugar do mundo como Arena (como a floresta de Ryu ou a academia de Dan).

Vale lembrar que, quando alguém faz um desafio formal, aquele que foi desafiado tem o direito de escolher o local do combate...

• **Energia Extra (1-2 pontos):** quando ferido, você consegue invocar forças interiores para se recuperar espantosamente, recarregando seus Pontos de Vida em momentos de perigo.

A qualquer momento de uma luta (APENAS durante uma luta), se estiver ferido, você pode usar sua energia reserva ou força de vontade para tentar se recuperar. Primeiro faça um teste de Resistência — joque um dado e consiga um resultado menor que sua Resistência. Se tiver sucesso, jogue um dado para cada ponto de Resistência que tiver, some os resultados e acrescente a seus Pontos de Vida (mas sem exceder seu limite máximo). Você pode tentar isso quantas vezes quiser. Usar a Energia Extra leva um turno — você não pode fazer qualquer outra coisa enquanto se concentra. Energia Extra não pode ser usada fora de combate.

Existem dois níveis para esta Vantagem: por 1 ponto você só pode usar a Energia Extra em situações extremas, caso esteja com apenas 1 Ponto de Vida; estar com 2 ou mais PVs impede totalmente o uso da Vantagem. Mas por 2 pontos a Energia Extra pode ser usada com qualquer quantidade de PVs.

Atenção: Energia Extra NÃO serve para curar, apenas para resistir mais em combates. Ela não pode ser usada fora de combates. Além disso, se você já estava com seus Pontos de Vida reduzidos antes de entrar em uma luta, no final da luta não poderá ter PVs acima desse valor.

• **Levitação (2 pontos):** você pode flutuar ou voar. Quanto maior sua Habilidade, melhor você voa: com H1 pode apenas levitar um pouco acima do chão, como um hovercraft, e mover-se a uma velocidade de 10m/s; H2 permite levitar mais alto e mover-se a até 20m/s; com H3 ou mais você já pode realmente voar, a até 40m/s. Dobre essa velocidade para cada ponto extra de Habilidade; 80m/s para H4, 160m/s para H5...

Você pode tentar atingir altura ou velocidade acima de seu limite, mas neste caso o Mestre vai exigir um teste de Habilidade (com um redutor de -1 para cada ponto de Habilidade além da sua); se falhar, você cai e sofre 1d de dano para cada 10m de altura.

• **Parceiro (2 pontos):** esta Vantagem é parecida com Aliado, mas melhor. Além de uma pessoa em quem você pode confiar, um Parceiro é um colega de batalha que age em sincronia perfeita com seus movimentos. Quando você e seu Parceiro se unem para atacar, agem como se fossem um só lutador!

Em dupla vocês atacam apenas uma vez por turno, mas podem combinar as Características mais altas de cada um. Também podem compartilhar Vantagens como Ataque Especial, Ataque Múltiplo e outras. **Exemplo:** um lutador com F1, H4, R3, A1, PdF0 e Ataque Especial luta com seu Parceiro que tem F3, H2, R1, A2, PdF 2, Arena e Torcida. Então pegamos as Características mais altas, reunimos a Vantagens e temos uma dupla com F3, H4, R3, A2, PdF 2, Ataque Especial, Arena e Torcida!

Quando vocês recebem dano, após a jogada de Armadura, esse dano será dividido igualmente entre os dois personagens (arredonde para cima). Seu Parceiro pode ser um NPC ou outro personagem jogador, feito com a mesma quantidade de pontos (ele também deve pagar dois pontos pela Vantagem Parceiro).

Atenção: lembre-se que derrotar um oponente em desvantagem numérica não rende Pontos de Experiência. Lembre-se também que, assim como um Aliado, seu Parceiro não poderá estar SEMPRE presente — às vezes ele pode até precisar ser salvo!

• **Teleporte (2 pontos):** você pode, com seus poderes psíquicos ou místicos, desaparecer de um lugar e reaparecer em outro. Teleportar-se para lugares que estejam à vista não exige nenhum teste. Para lugares que não se possa ver (do outro lado de uma

parede, por exemplo), faça um teste de Habilidade: se falhar, nada acontece; se tiver sucesso, você desaparece de onde estava e reaparece onde quiser. Você não pode levar outras pessoas ou objetos consigo, apenas aquilo que carrega normalmente.

A distância máxima que você pode atingir é igual a dez vezes sua Habilidade, em metros. Assim, se você tem Habilidade 2, pode se teleportar a até 20 metros. Quando você usa a regra Esquiva, um personagem com Teleporte recebe um bônus de +2 em testes de Habilidade para se esquivar. **Nota:** você só tem direito a esquivas com permissão do Mestre.

Desvantagens

• **Código de Honra (-1 ponto cada):** você é um lutador honrado e segue algum tipo de código de conduta. Ele impede totalmente você de fazer (ou deixar de fazer) alguma coisa. Você nunca pode violar seus códigos, mesmo que sua vida dependa disso.

1ª Lei de Asimov: jamais causar mal a um ser humano (APENAS seres humanos!) ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra qualquer mal.

2ª Lei de Asimov: SEMPRE obedecer ordens de seres humanos, exceto quando essas ordens violam qualquer outro Código que você possua.

Código de Combate: nunca usar armas superiores às armas do oponente (você não pode usar Poder de Fogo contra inimigos sem PdF, por exemplo), nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica. **Nota:** sempre que a descrição de um personagem diz apenas "Código de Honra", sem especificações, este será automaticamente o Código de Combate.

Código de Área: nunca lutar em áreas urbanas ou rurais/selvagens (escolha uma das duas).

Código dos Heróis: sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, e jamais recusar um pedido de ajuda.

Código da Honestidade: nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer as leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam.

Você pode coletar um máximo de até quatro itens e criar um grande Código de Honra, que conta como uma única Desvantagem. Então, se quiser seguir quatro leis, você terá um único Código de Honra no valor total de -4 pontos.

• **Devoção (-2 pontos):** você é devotado a um dever sagrado, uma grande missão ou uma profunda obsessão. Sua vida é dedicada a cumprir esse dever, e nada mais importa. Um Street Fighter com uma Devoção raramente se desvia de seu grande objetivo — e, quando o faz, não consegue se empenhar na tarefa: sempre que está envolvido em qualquer coisa que não tenha ligação direta com sua Devoção, você sofre um redutor de -1 em TODAS as suas Características.

Note que uma Devoção é algo REALMENTE sério: Ryu passa a vida treinando para se tornar o melhor Street Fighter do mundo, mas este objetivo não prejudica suas outras lutas que encontra pela frente. Ele não tem, portanto, uma verdadeira Devoção. Cammy, por outro lado, foi mentalmente condicionada por Bison — e desobedecer suas ordens provoca grande perturbação, atrapalhando seu desempenho.

Você NÃO pode possuir uma Devoção usada em TODAS as situações de combate, como "derrotar todos os meus oponentes" ou "lutar sempre para provar minha força".

• **Inimigo (-1 ou -2 pontos cada):** é o contrário de Aliado. Você tem um inimigo, provavelmente outro Street Fighter, que está sempre tentando derrotar ou acabar com você. Esse inimigo é um NPC, controlado pelo Mestre, e você nunca sabe quando ele vai aparecer.

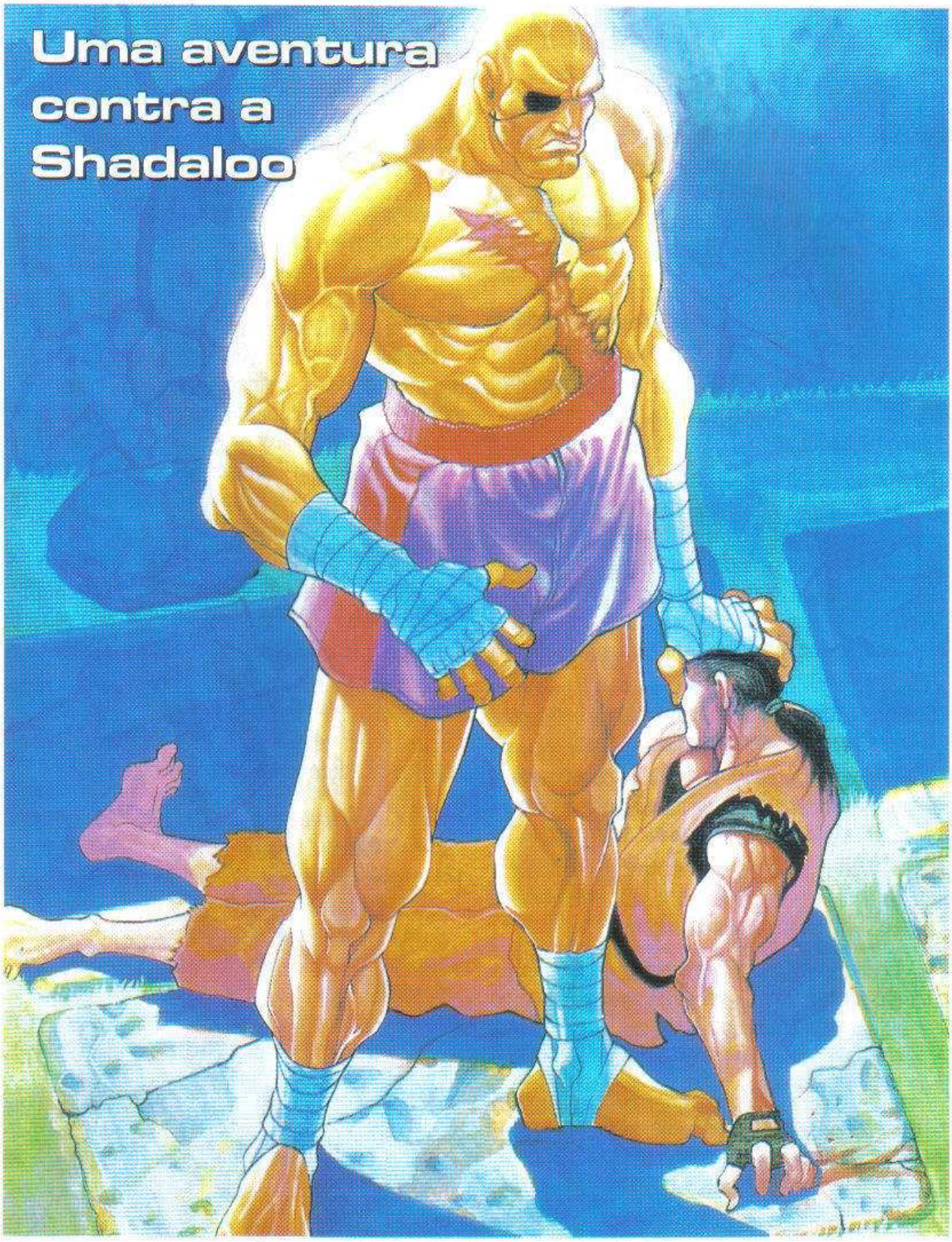
Um Inimigo mediano, de poder similar ao seu (feito com a mesma quantidade de pontos), é uma Desvantagem de -1 ponto. Por -2 pontos você pode ter um inimigo muito mais poderoso que você (feito com muito mais pontos). Inimigos podem ser escolhidos pelo jogador, mas serão sempre construídos — ou modificados — pelo Mestre.

Caso um Inimigo seja destruído para sempre, ele será substituído por outro mais poderoso. O personagem não recebe pontos extras por isso.

• **Insano (-1 ponto):** você é louco. Como Vega, o assassino espanhol. Após dois minutos de conversa, ninguém com um pingo de inteligência acredita ou confia em você — apenas seu Aliado, Mestre, Patrono ou Parceiro, se você tem algum.

Vega: louco por Cammy... literalmente!

Shun Goku Satsu



"Shun Goku Satsu" é uma aventura para 4 a 8 jogadores com personagens de 12 pontos. Podem ser utilizados quaisquer personagens que aparecem nas páginas centrais desta revista (Charlie, Zangief, Cammy, Adon, Dan e Sakura), ou de outras edições da **DB Especial 3D&T** (**Street Figher Zero 3** ou **Final Fight**). A única exceção é Ryu, que não poderá ser usado como jogador — nesta história ele será um NPC.

Os jogadores podem criar seus próprios personagens, mas apenas com autorização e supervisão do Mestre. Outros tipos de personagens (como monstros de **Darkstalkers** ou Reploids de **Megaman**), bem como personagens que tenham Vantagens e Desvantagens destes cenários, serão aceitos apenas com permissão especial do Mestre.

Recomenda-se personagens com Aliado, Parceiro, Patrono ou um dos quatro comandantes da Shadaloo como Inimigo (Bison, Sagat, Balrog, Vega).

Parte 1
Convite ao Inferno

O Mestre deve verificar quais personagens têm como Patrono alguma organização que luta contra a Shadaloo (como a Força Aérea de Charlie, ou a Interpol de Chun Li). Para esses jogadores diga o seguinte:

> "Vocês estão sendo convocados para uma missão. Temos pistas sobre um torneio secreto de artes marciais realizado pela Shadaloo, com a participação do próprio M.Bison! Também há boatos de que o carateca Ryu está desaparecido — talvez seja um dos participantes. Vocês devem se inscrever no torneio e descobrir seu objetivo."

O Patrono informa ainda que os Street Fighters podem se "inscrever" no torneio procurando por Ted Tower, um conhecido arranjador de lutas ilegais — e que na verdade é um agente da Shadaloo. Infelizmente, Ted não é o tipo de cara fácil de achar...

Caso nenhum personagem no grupo tenha um Patrono para informar a verdade, verifique se algum deles tem as Perícias Crime, Esportes ou Investigação. Exija desses jogadores um teste de Habilidade+1. Se tiverem sucesso, diga que eles ouvem falar de um grande torneio secreto com a participação dos maiores lutadores do mundo (incluindo seus Inimigos...), mas nada sobre a Shadaloo. Eles também ouvem sobre Ted Tower.

Caso nenhum jogador tenha as Perícias necessárias ou não tenha conseguido passar no teste, todos eles recebem um Ponto de Experiência a menos no final da aventura (veja mais adiante).

Em qualquer dos casos, em pouco tempo Ted fica sabendo que há um grupo de Street Fighters circulando pela cidade à sua procura (ele é um agente da Shadaloo; pode descobrir essas coisas facilmente). Antes de se revelar, vai testar a habilidade deles enviando um grupo de capangas para atacá-los.

Os capangas surgem diante dos Street Fighters e começam uma briga por um motivo qualquer ("Ei, você é feio! Não gosto de gente feia!"). São dois capangas para cada personagem, todos com F1-2, H1, R0-1, A0, PdF0-1 e Arena (H+2; estão lutando em seu território). Estes são inimigos fracos, e vencê-los não rende nenhum Ponto de Experiência.

Quando a luta termina (com a vitória dos personagens jogadores, esperamos), Ted finalmente aparece, aplaudindo. Ele é um sujeito franzino, mas está acompanhado por um homem enorme, de cabelo estranho e com quilos de correntes à volta do braço.

> "Bom! Muito bom! Vejo que não são simples amadores. Mas se querem participar do grande torneio, há um último teste a ser vencido. Um de vocês deve vencer meu amigo Birdie, em combate individual. Então, quem vai se arriscar?"

Deixe que os jogadores decidam quem vai lutar (de preferência alguém que não tenha perdido Pontos de Vida durante a luta com os capangas). Birdie tem F3, H1, R3, A2, PdF2 (Bull Head), 15 PVs, Ataque Especial (Murderer Chain), Patrono: Bison, Inculto e Má Fama (sua ficha completa é mostrada em **DB Especial Final Fight**). Vencer esta luta rende um Ponto de Experiência para o ganhador.

Caso o personagem jogador vença a luta, Ted Tower acena em aprovação e marca um encontro

com o grupo nas docas, na madrugada do dia seguinte, para rumarem até o local do torneio.

Mas se a luta foi vencida por Birdie, Ted diz que "este não é um torneio para fracotes" e tenta ir embora. Se os jogadores não fizerem nada, a aventura pode acabar aqui — em fracasso. Eles devem encontrar uma forma de arrancar a informação de Ted, seja agarrando-o pelos colarinhos, seja provando que são bons lutadores, seja seguindo o homem até descobrir alguma pista. Perícias vão ajudar.

Parte 2

Boa Viagem!

Se os Street Fighters fizeram tudo direito, no dia seguinte um velho barco pesqueiro estará esperando por eles no porto. Eles encontram Ted Tower conversando com o capitão do barco, que está no leme.

> "Está tudo arranjado — ele diz, quando os personagens se aproximam. — O capitão tem instruções para levar vocês até o local do torneio. Não, não adianta perguntar; o local é secreto. Façam boa viagem."

Quando os Street Fighters sobem a bordo, o barco sai do cais e ruma para alto-mar.

Durante os quatro dias seguintes os personagens começam a notar coisas estranhas. O rádio do barco não funciona, e nem seus próprios aparelhos de comunicação e orientação (rádios, celulares, bússolas...). É impossível fazer contato com seus Mestres, Patronos, Aliados ou seja quem for.

Não há nenhuma água ou comida a bordo; caso ninguém tenha lembrado de trazer mantimentos (antes da viagem o Mestre deve perguntar discretamente a cada jogador o que está levando na bagagem), cada personagem deve fazer um teste de Resistência+2 no segundo dia, Resistência+1 no terceiro dia e Resistência no quarto dia; falhar em qualquer destes testes provoca a perda de 1 Ponto de Vida (que não pode ser recuperado com descanso ou cura; apenas com água e comida). Personagens com as Perícias Esporte ou Sobrevivência poderiam tentar pescar para comer (mas não diga isso a eles, Mestre: deixe que pensem nisso sozinhos).

Outra coisa estranha é que o capitão do barco NUNCA abandona o leme, nem para comer ou dormir! Caso seja interrogado, ele apenas resmunga. Eles não sabem, mas na verdade o homem é um andróide da Shadaloo (F4, H3, R4, A3, PdF2) e vai atacar os passageiros caso seja descoberto.

Se o andróide for destruído, mesmo assim o barco segue seu rumo — na verdade ele é muito mais moderno do que parece, e está equipado com piloto automático. Apenas personagens com a Perícia Máquinas e sucesso em um teste de Habilidade podem perceber isso.

Parte 3

Cidade do Medo

Quatro dias depos, o barco finalmente atinge seu destino: uma ilha pode ser vista ao longe.

Com a aproximação, os Street Fighters podem ver uma grande enseada contendo muitos barcos parecidos com o seu. Quando o barco entra na enseada eles podem ver também uma cidade costeira, grande, mas de aparência pobre. Os prédios são maltratados, praticamente em ruínas.

O barco se posiciona junto ao cais para que os Street Fighters desçam. Os habitantes locais se afastam imediatamente; eles tentam fingir que fazem suas tarefas rotineiras, mas parecem muito assustados com a presença dos estrangeiros — qualquer personagem com a Perícia Manipulação pode notar isso sem teste algum. Caso sejam questionados (coisa que tentam evitar de qualquer jeito), os habitantes insistem em dizer que não existe nada errado, que está tudo bem, e que não sabem absolutamente nada sobre torneio algum.

Mesmo que um ou mais personagens estejam sedentos, famintos ou precisando de descanso, ninguém na cidade ergue um dedo para ajudá-los. Um teste bem-sucedido de Habilidade -2 (apenas para personagens com Manipulação) permite que um comerciante ou transeunte lhe passe discretamente uma fruta ou coisa assim, suficiente para apenas um personagem.

Personagens que possuam Telepatia podem tentar ler a mente dos habitantes para descobrir a verdade: eles estão assustados com os soldados da Shadaloo que estão na cidade. De fato, depois de sofrer um pouco com o medo da população, os Street Fighters percebem certa agitação mais adiante...

Um pequeno grupo de homens armados e uniformizados está perturbando uma jovem nativa. Eles gargalham enquanto empurram a moça — que, apesar do tormento, não emite um único som. Mais tarde os Street Fighters vão descobrir que ela é muda.

Os homens são soldados da Shadaloo, conforme descritos no capítulo "Os Vilões". Existem três deles para cada personagem jogador. Caso os jogadores decidam ajudar a garota, uma luta vai começar. Vencer três destes soldados rende um Ponto de Experiência no final da aventura.

Caso os jogadores não queiram interferir (bando de pamonhas!), os soldados perturbam a jovem mais um pouco e depois notam a presença do grupo. Eles

se aproximam com armas em punho, perguntam o que fazem ali e, não importando a resposta, atacam os Street Fighters.

Ao fim da luta, a jovem — uma garotinha loura e maltrapilha — estará caída ali perto. Se for amparada, ela sorri para os Street Fighters e tentará responder suas perguntas com gestos. Personagens com a Perícia Idiomas, ou sua Especialização Linguagem de Sinais, podem falar com ela normalmente; outros personagens só conseguirão entendê-la com testes de Habilidade -1 (um teste para cada pergunta). Tentativas de comunicação com Telepatia não terão êxito (mais tarde veremos porquê).

De forma rudimentar, a garotinha fala sobre homens maus que aparecem para perturbar o povo. Esses homens servem ao grande demônio que vive dentro da montanha. Ela conhece uma trilha que leva até o lar do demônio, e concorda em guiar os Street Fighters até lá.

Para cada dez minutos de permanência nas ruas da cidade, role um dado: um resultado 5 ou 6 significa que os Street Fighters são encontrados e atacados por mais 2d soldados. Caso queiram descansar para recuperar PVs antes de seguir viagem, a garotinha muda pode mostrar um esconderijo — o casebre abandonado em que vive — onde eles podem repousar sem temer os guardas.

Parte 4
Os Demônios

Saindo da cidade, os Street Fighters são guiados pela garotinha através da selva. A trilha é clara, bem marcada pelas botas dos soldados — parece que eles a utilizam regularmente. Em marcha normal a caminhada dura três horas, ou menos tempo usando outros meios (uma hora correndo, vinte minutos voando). Para cada meia hora de viagem, existe uma chance de encontrar um grupo de 2d soldados (faça o teste como na cidade).

Em certo momento a trilha atinge um riacho. Subindo um pouco junto à margem, os Street Fighters encontram uma cachoeira. A garotinha aponta, gesticulando que existe uma passagem escondida pela água. Caso os jogadores não entendam ou não queiram passar, ela mesma segue em frente e desaparece na cachoeira para mostrar o caminho.

Aquela parte da cachoeira é falsa, apenas uma projeção holográfica — os personagens podem passar sem se molhar. Do outro lado eles encontram um grande corredor com paredes de concreto e luzes a intervalos regulares. Um grupo de 1d soldados, que deviam estar de sentinela (deviam, porque no momento estão jogando baralho...) se surpreende com a chegada dos Street Fighters. Graças a isso os jogadores têm direito a um ataque extra.

O corredor segue profundamente na montanha. Os Street Fighters passam por algumas bifurcações e várias portas fechadas (todas fortes demais para serem derrubadas). Em certo momento o grupo alcança uma vasta câmara circular, com assentos à volta — uma arena de lutas, ao que tudo indica.

De repente, as luzes se apagam. Os personagens podem ouvir passos à sua volta, mas ninguém vê nada (**Nota:** personagens com a Vantagem Sentidos Especiais, de **DB Especial Megaman,** poderiam ser capazes de ver no escuro; neste caso, Mestre, substitua por neblina ou coisa assim).

Quando as luzes acendem, o grupo se vê diante de uma visão beeem preocupante: estão todos cercados por Sagat, Balrog, Vega, M.Bison e quatro pares de Juni & Juli para cada personagem presente. Na verdade, uma das Juli está sozinha: os Street Fighters podem ver quando a garotinha loura e muda que estava com eles se adianta e fica ao lado da parceira: ela era uma Juni!!!

— Heheheh! — gargalha Bison. — Vejo algumas faces conhecidas de velhos amigos, e outros não tão velhos assim. Fico contente que tenham aceitado lutar em meu... torneio. Vocês lutarão por suas vidas... e nossa diversão. HAHAHAHA...

É óbvio que os personagens jogadores não podem vencer esta luta (lembre-se: os Quatro Demônios e ainda quatro duplas Juni & Juli para cada um!), mas deixe-os tentar se assim quiserem. Depois que apanharem bastante e forem reduzidos a 0 PVs, eles despertam em sua cela com apenas 1 PV.

Caso se rendam (sábia decisão!), os Street Fighters são conduzidos até uma cela na lateral da arena. Uma janela horizontal estreita permite aos prisioneiros assistir às lutas. Todos os personagens são acorrentados às paredes, diante de canhões de raios: qualquer movimento brusco faz as armas dispararem, causando 1d de dano. Inibidores psíquicos inventados por Bison impedem o uso de Teleporte.

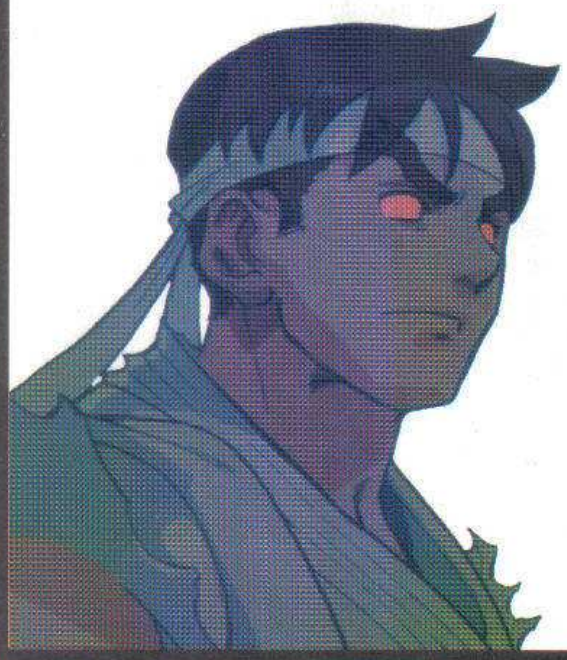
Existem outras celas iguais à volta da arena, algumas ocupadas por outros prisioneiros.

Parte 5

Shun Goku Satsu

Pelo menos duzentos soldados da Shadaloo gritam à volta da arena. Sentado na tribuna com seus asseclas, Bison ordena que comece seu "torneio". Um de cada vez, os Street Fighters são soltos das correntes e levados à arena para uma luta. Para saber quem é o adversário, jogue um dado e confira com a tabela abaixo (ou apenas escolha um oponente):

1) Um animal selvagem; tigre (F2, H3, R2, A1, PdF0, 11 PVs) ou urso (F3, H1, R3, A2, PdF0, 14 PVs).
2) Uma dupla Juni & Juli.
3) Um Aliado, Parceiro ou outro membro do grupo.
4) Uma cópia andróide de um Street Fighter que não está presente (com as mesmas Características).
5) Um dos generais: Sagat, Balrog ou Vega.
6) Team Fight: três personagens contra um número equivalente de oponentes, escolhidos na tabela.



Perceba que poucos personagens estarão lutando com seus Pontos de Vida totais (não houve tempo para que ficassem curados). Se este é o caso, vencer cada uma destas lutas rende dois Pontos de Experiência no final da aventura; derrotas não provocam a perda de pontos.

Quem se recusa a lutar recebe um tiro de aviso de um dos vinte guardas posicionados à volta da arena. Caso insista em desobedecer, uma salva de vinte tiros reduz imediatamente seus PVs a zero.

Depois de algumas lutas, os personagens ainda conscientes (é bem provável que um ou vários deles tenham agora 0 PVs) ouvem Bison dizer o seguinte:

> "Bravo, guerreiros! Alguns de vocês se destacaram hoje, e seu prêmio é sobreviver para lutar outro dia. Amanhã vocês terão a honra de lutar contra minha maior criação."

As portas da arena se abrem, permitindo a entrada de uma figura envolta em energia negra negativa: Evil Ryu. Bison explica como usou o poder Shun Goku Satsu para criá-lo (veja sobre isso no capítlo "Os Vilões"), e como deseja testá-lo contra os prisioneiros.

Parte 6

Ajuda Inesperada

Bison planeja lançar os personagens jogadores contra Evil Ryu, um a um, em luta até a morte — uma luta que eles não têm chance de vencer. À noite, ainda presos em suas celas, eles apenas aguardam pelo nascer do sol...

Então, subitamente, a porta da cela se abre e revela a forma gigantesca de Sagat — trazendo Ryu sobre o ombro, inconsciente. Ele tecla um botão secreto na parede: as algemas se abrem e os canhões são desativados.

> — Só estou libertando vocês em troca de um favor — ele explica. — Levem Ryu daqui. Ele ainda pode ser salvo do poder demoníaco de Bison, e tem um grande caminho a percorrer. Espero enfrentá-lo um dia em combate justo. Sigam aquele corredor e vão encontrar a saída.

Este é um momento crítico para os Street Fighters; a aventura pode tomar rumos totalmente diferentes, dependendo de sua decisão. Eles escolhem concordar com Sagat e fugir levando Ryu, ou não confiam nele e atacam? Caso demorem para decidir, um alarme toca e soldados começam a aparecer.

Os detalhes da fuga ficam por conta do Mestre. Os Street Fighters podem apenas escapar por onde vieram (e ser perseguidos por helicópteros no caminho de volta), ou encontrar o hangar e fugir em uma aeronave (com testes das Perícias adequadas).

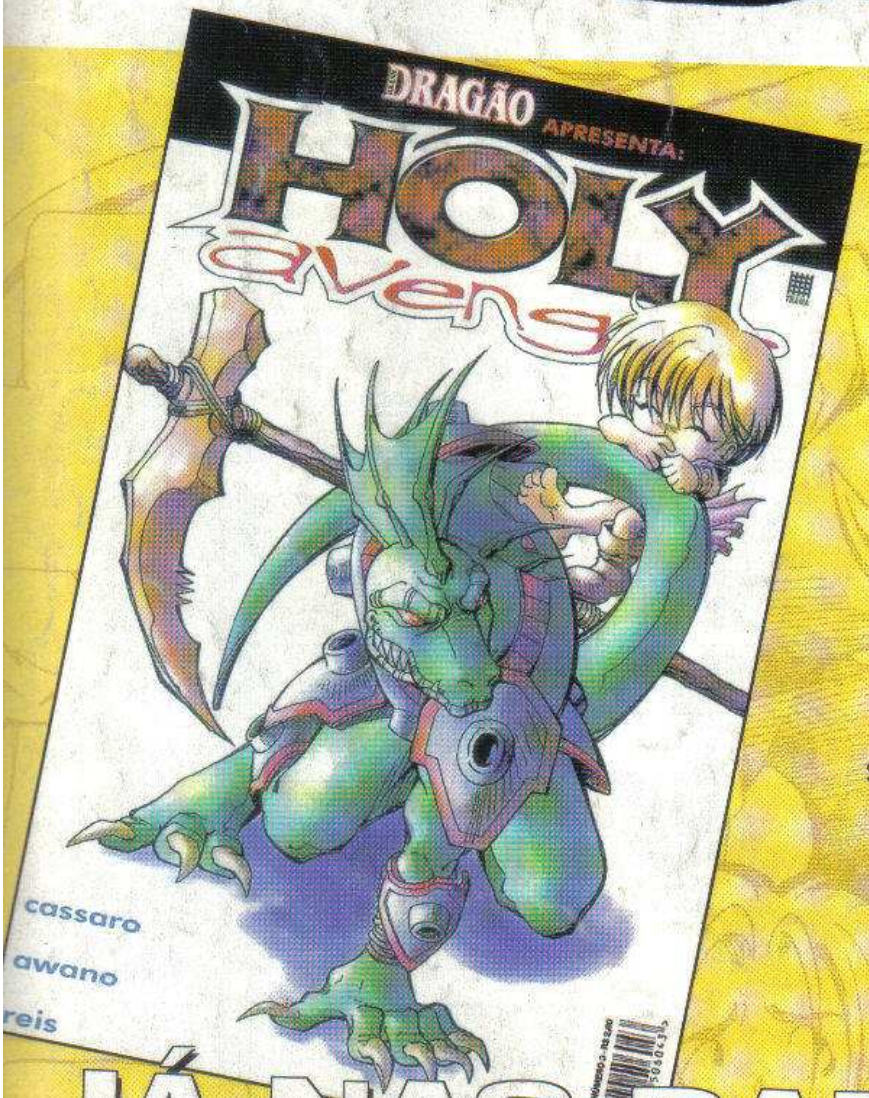
AINDA EM BUSCA DE AVENTURA?

Melhor que quadrinhos, só mesmo RPG! DRAGÃO BRASIL é a maior, melhor e única revista brasileira especializada em RPG e card games, com heróis, vilões, monstros, dicas, aventuras e mundos inteiros para você explorar. Vá logo conquistar a sua!

BRASIL DRAGÃO

TODOS OS MESES NAS BANCAS!

TRAMA



Enquanto Sandro e Niele tentam chegar até Galrasia, Lisandra retorna ao continente à procura de Tork, o troglodita anão. Juntos eles partem em busca do terceiro Rubi da Virtude.

E para RPG, tudo sobre o Mestre de Jogo e os trogloditas do mundo de Arton.

TRAMA

JÁ NAS BANCAS!